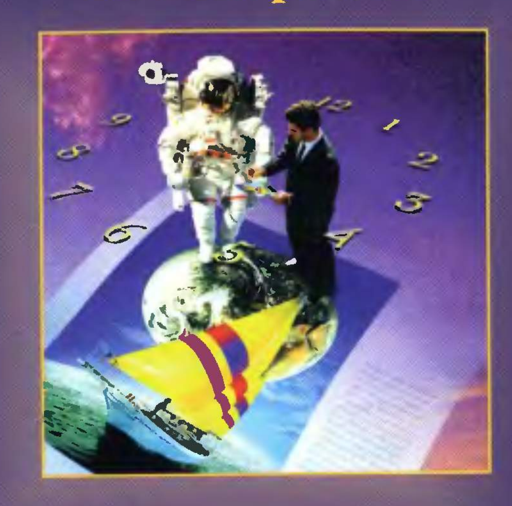
PhotoImpact 3.0







PhotoImpact 3.0

PhotoImpact 3.0



PhotoImpact 3.0

Guía de referencia rápida

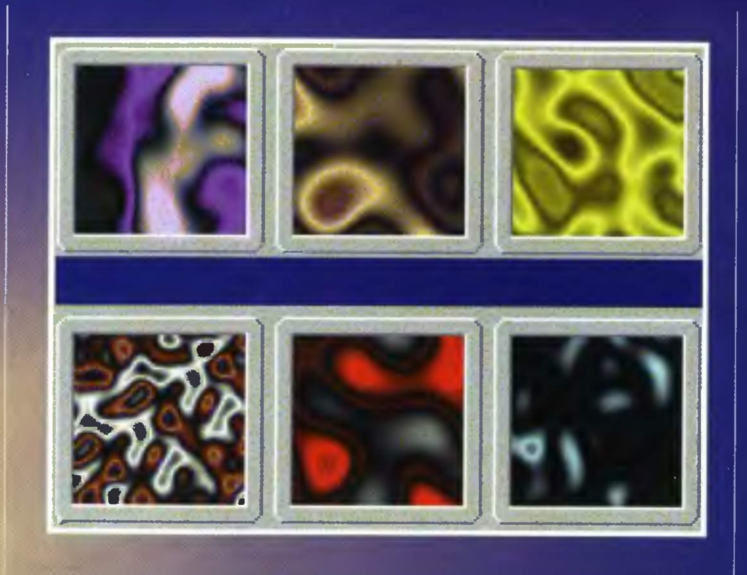
Guía de referencia rápida

Ulead PhotoImpact 3.0

PhotoImpact



Edita: Hobby Press S.A.
Redacción: Juan A. Pascual
Edición y Diseño: Equipo Pcmanía
Imprime: Pentacrom S.L.
Depósito Legal M-34844-92
Este suplemento se incluye conjunta e inseperablemente con Pcmanía



PhotoImpact 3.0



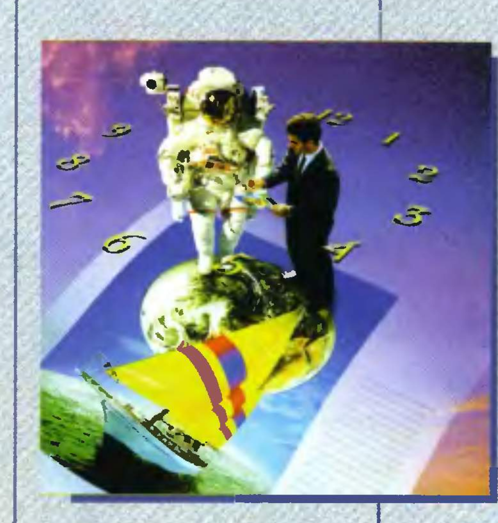
PhotoImpact 3.0

Presentación

Hoy en día, nadie pone en duda el poder que la imagen ejerce en todos los ámbitos de nuestra vida. El ordenador nos brinda una excelente oportunidad para aprender a controlar este apasionante universo. El proceso de evolución ha sido lento, pues los antiguos procesadores y las primeras tarjetas gráficas CGA, no habían sido diseñados para tan "complicada" tarea. Afortunadamente, las cosas han cambiado, y la potencia de los 486 y Pentiums, los millones de colores de las tarjetas SVGA, y la robustez del código de 32 bits de Windows 95, nos permiten utilizar programas capaces de obtener resultados profesionales en el proceso de las imágenes. «PhotoImpact 3.0», un excelente programa de retoque fotográfico, es un perfecto ejemplo de ello.



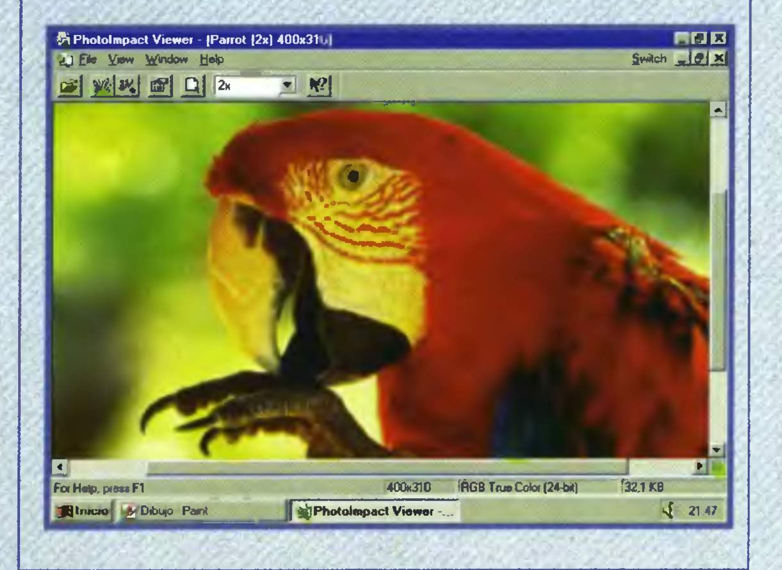
Índice



PhotoImpact 3.0

Introducción

En el mundo de la informática, la sencillez suele estar reñida con la versatilidad; no ocurre así con «PhotoImpact 3.0», bastan unos cuantos "clics" para dar nueva vida a nuestras imágenes.



Cuando los diseñadores de Ulead Systems decidieron desarrollar la versión para Windows 95 de su prestigioso programa de retoque fotográfico «ImagePals», tenían claro que las innovaciones tecnológicas y las nuevas opciones, iban a dar paso a un programa completamente distinto. Un programa, capaz de producir resultados "impactantes" en el tratamiento de las imágenes a través del ordenador. Así nació «PhotoImpact 3.0».

Esta guía de referencia rápida tiene como propósito servir de introducción a la versión trial del programa, que presenta todas las opciones de la versión completa, restringidas a un periodo de utilización de 30 días. Obviamente, serían necesarias algo más de 400 páginas (las que ocupa el manual de la versión completa) para explicar el funcionamiento de cada una de las seis aplicaciones que integran el paquete. Éstas son: «PhotoImpact», el programa de retoque fotográfico que da nombre a todo el conjunto, «PhotoImpact Album», un organizador de imágenes, «PhotoImpact Viewer», una utilidad de visionado de imágenes, «PhotoImpact Capture», un capturador de pantallas, «PhotoImpact CD Browser», un catalogador de fotografías en formato Photo C y «PhotoImpact Explorer», una versión avanzada del Explorador de Windows 95.



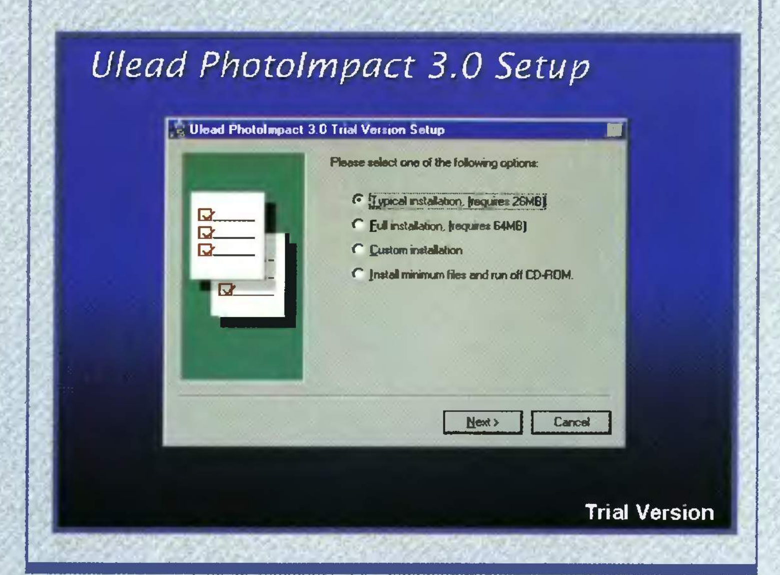
A lo largo de esta guía, vamos a dar una visión general de todas ellas, centrándonos en sus funciones más importantes, así como en algunos ejemplos prácticos que nos permitirán completar las primeras creaciones.



PhotoImpact 3.0

Requisitos mínimos

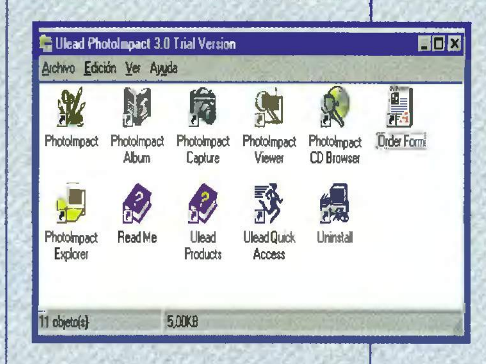
Antes de instalar la versión de evaluación de «PhotoImpact 3.0», es necesario comprobar si el ordenador sobre el que se va utilizar, cumple con todos los requerimientos necesarios para su correcto funcionamiento.



Básicamente, estos requisitos son los mismos que exige Windows 95: Un ordenador 486 DX2 a 66 Mhz, 8 Mbs de RAM, tarjeta SVGA, 4 Mbs de espacio en el disco duro, CD-ROM 2X, y el sistema operativo Windows 95 o Windows NT.
El funcionamiento óptimo se consigue con un Pentium y 16 Mbs de RAM aunque, afortunadamente, al tratarse de un programa de dibujo, la velocidad puede ser suplida por una enorme cantidad de paciencia, sin que el disponer de un equipo más lento repercuta en los resultados finales.

Instalación

La instalación de «PhotoImpact 3.0 Trial Version», al igual que cualquier programa diseñado específicamente para funcionar bajo Windows 95, es tan sencilla que no debería representar ningún problema. Antes de proceder con ella, sin embargo, es aconsejable dejar 20 ó 30 Mbs libres adicionales a la instalación que se quiera realizar, para disponer de suficiente memoria virtual, así como configurar la tarjeta gráfica en modo 24 bits (16.7 millones de colores), aunque cualquier otro modo inferior también es válido (a costa de perder calidad). De igual manera, se puede trabajar en la resolución que se quiera, siendo la mínima indispensable 640x480.
Con Windows 95 optimizado, ya estamos en condiciones de proceder con la instalación. Todo se reduce a pulsar dos veces en el fichero Install.exe contenido en el directorio donde se encuentra al-

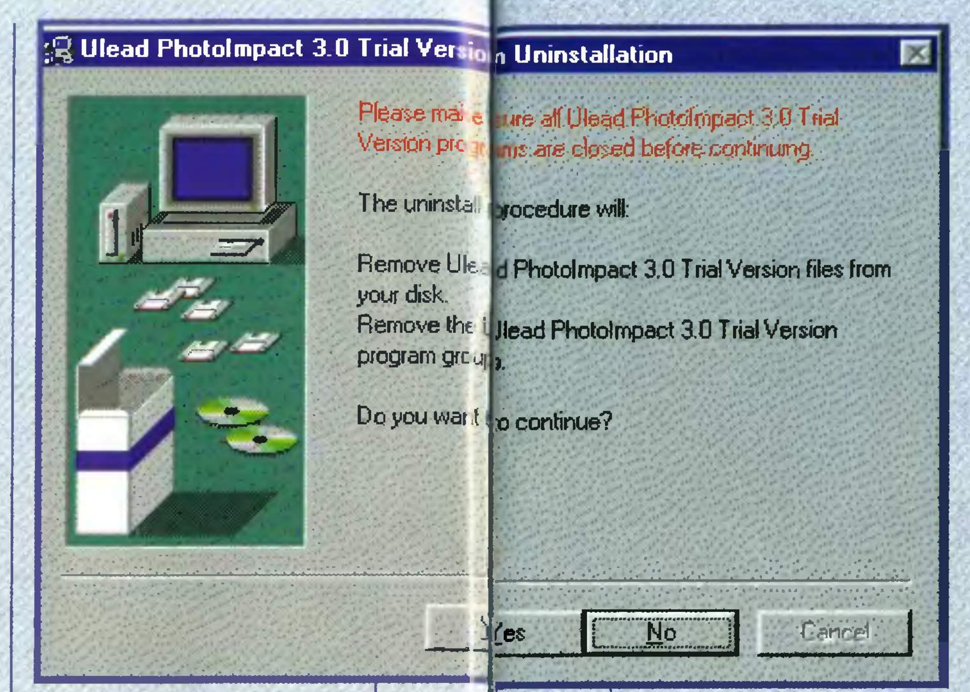


macenado el programa. Una ventana de presentación nos da la bienvenida, y nos pide elegir entre los distintos tipos de instalación: Typical, la instalación estándar (26 Mbs). Full (Completa), 64 Mbs, Custom (Personalizada) y Minimum (Mínima), apenas 4 Mbs.

Tras elegir el nombre de las nuevas carpetas recién creadas, el programa pregunta si se quiere instalar la función Quick Access, que añade una nueva opción en la barra de tareas, desde donde se puede acceder rápidamente a cualquiera de las aplicaciones de PhotoImpact.

Algunas consideraciones iniciales

Una de las características más importantes de «PhotoImpact 3.0», es su compatibilidad Windows 95, OLE 2.0 y Microsoft Office. Esto conlleva algunas ventajas adicionales, que se suman a las mejoras ob-



La versión de evaluación contenida en el CD-Rom es completamente operativa y tiene una validez de 30 días.

tenidas en las aplicaciones en sí. Por ejemplo, la compatibilidad con Windows 95 nos permite utilizar nombres largos, ejecutar varios programas a la vez, pulsar el botón derecho para acceder a las funciones más importantes, desinstalar el programa automáticamente, o utilizar la fantástica ayuda en línea. La compatibilidad OLE 2.0 capacita a «PhotoImpact 3.0» para intercambiar información con cualquier programa Windows. Por último, pero no menos importante, la adopción del estándar «Microsoft Office» ha motivado que todos los menús, barras de tareas y teclas de función se hayan adaptado para utilizarse exactamente igual que en los programas del paquete integrado de Microsoft -«Microsoft Excel», «Word», «PowerPoint» y «Access»-. Además, se pueden utilizar las aplicaciones de «PhotoImpact 3.0» dentro de cualquiera de estos programas, sin necesidad de abrirlas. Esto se consigue pulsando dos veces en una imagen insertada dentro de «Office» por «PhotoImpact», para que las barras de tareas de éste aparezcan junto a las de «Office», y así trabajar sobre la imagen sin ejecutar el programa.

PhotoImpact 3.0

PhotoImpact



La aplicación más importante de «PhotoImpact 3.0», es el programa de retoque fotográfico. Este permite realizar cualquier tipo de modificación -corrección de colores, manipulación, aplicación de efectos especiales, recorte y cambio de tamaño- sobre una imagen ya creada.

Todo en «PhotoImpact» ha sido diseñado para realizar las tareas más complicadas, de una forma sencilla, mediante simples pulsaciones del ratón.

Al igual que el resto de aplicaciones del paquete, todas las operaciones se realizan a través de una serie menús, cuyas funciones se encuentran duplicadas en diversas barras de herramientas.

«PhotoImpact» dispone de 7 barras principales:

–"Standard Toolbar", situada en la parte superior de la pantalla, contiene todas las funciones principales, esto es, abrir y cerrar imágenes, impresión, undo, etc.

–"Attribute Toolbar", justo debajo de la anterior, permite cambiar la forma y resolución de las nuevas imágenes, entre otras muchas cosas.

–"Tool Panel", situada en el lateral izquierdo, contiene las principales herramientas de retoque fotográfico.

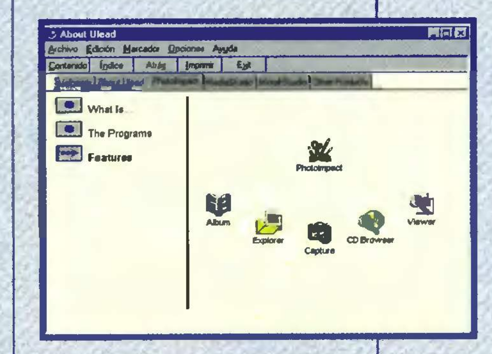
–"Color Panel" gestiona todos los elementos relacionados con el color.

–"Easy Palette" se encarga de aplicar los efectos especiales.

–"Status Bar", tiene una función meramente informativa.

–"Quick Command Panel", por último, añade un menú en la barra de tareas de Windows 95 para acceder rápidamente a cualquiera de las aplicaciones de «PhotoImpact 3.0».

Todas estas barras se puede ocultar o hacerlas reaparecer, pinchando con el botón derecho en cualquiera de ellas, o a través de la opción "Toolbars & Panels" del menú View. Como última referencia antes de comenzar, conviene saber que al



dejar el puntero unos segundos encima de cualquier icono, aparece su descripción en la Barra de Estado –"Status Bar"–.

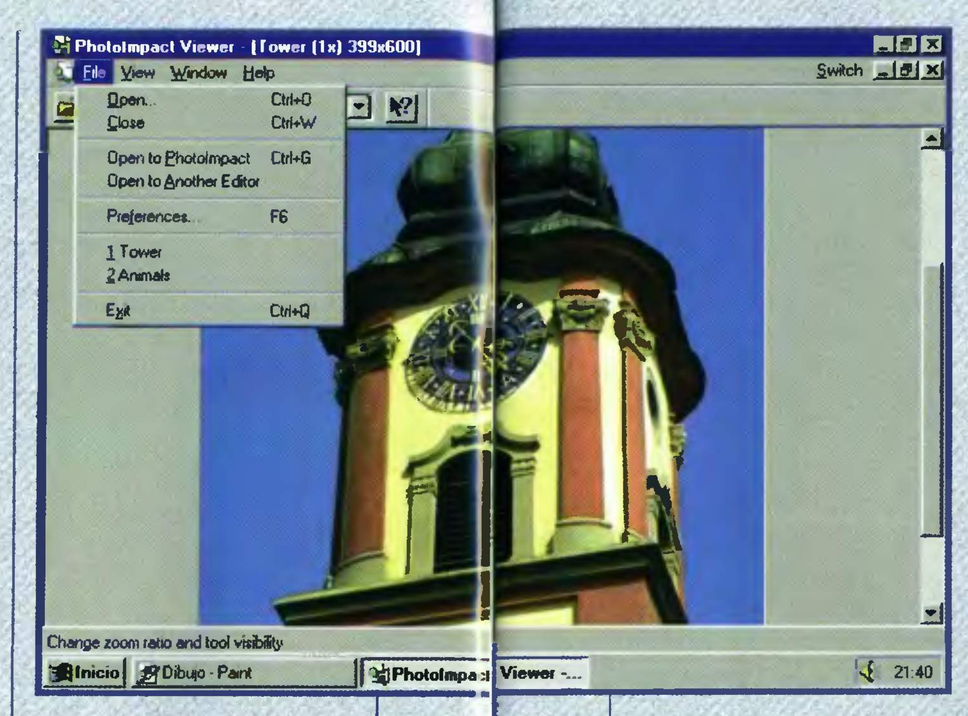
Igualmente, si pulsamos en el icono de interrogación, y después en cualquier otro, obtendremos una aclaración mucho más detallada.

A lo largo de las siguientes páginas, las diversas explicaciones se realizan a través de los menús, pero las mismas opciones pueden activarse mediante los correspondientes iconos.

Manos a la obra

Una vez situados todos los elementos en la pantalla, estamos preparados para utilizarlos. Esta guía, sin embargo, no pretende ser un manual del programa -no habría espacio-, sino una ayuda introductoria al manejo del mismo, por lo que no vamos a explicar cada una de las opciones de los menús y las barras de herramientas, sino que haremos un seguimiento lógico del programa, partiendo de una página en blanco, hasta terminar con un proyecto acabado. Dado que estamos utilizando Windows 95, todas las opciones de trabajo permitidas por esta sistema operativo están incluidas en «PhotoImpact 3.0», de ahí que las demos por supuestas. Entre ellas se incluyen las opciones de "arrastrar" elementos entre ventanas de distintos programas, el uso del portapapeles, y las opciones de copia y pegado entre aplicaciones.

En la excelente ayuda on-line se explican, en profundidad, todas las funciones del programa.



Puesto que estamos ante una aplicación de retoque fotográfico, «PhotoImpact» no permite diseñar nuevos dibujos, así que hay que extraerlos de cualquier fuente. Es posible partir de una imagen vacía, y aplicar distintas imágenes y efectos, o abrir una imagen ya creada.

Para empezar de cero, debemos pulsar en la orden "New" del menú File, que abrirá una nueva ventana en la que se puede definir el número de colores –Data Type–, el tamaño de la imagen –en pixels, pulgadas o centímetros–, y su resolución. De igual manera, tenemos la posibilidad de elegir el color de fondo y el de la tinta, en los colores marcados



como "Background Color" y "Foreground Color", dentro del Panel de Color.
Si se desea comenzar con una imagen ya creada, hay que abrirla con la orden "Open" del menú File. También se puede "arrastrar" un gráfico, desde cualquier otra ventana.
Una de las opciones más útiles de «PhotoImpact» es "Global Viewer", situada en la esquina inferior derecha del área de trabajo, en forma de un rectángulo azul claro. Sólo aparece cuando la imagen no cabe en la pantalla. En vez de utilizar las engorrosas flechas para acceder a todas las partes de la imagen, podemos activar el "Global Viewer", pinchando con el ratón en la zona azul, y arrastrando el pequeño rectángulo a través de una representación en miniatura de la imagen. De esta manera, accedemos a cualquier rincón de forma inmediata.



Todas las funciones de Zoom se encuentran encuadradas dentro del menú View. Con las órdenes "Zoom In" y "Zoom Out" se aumenta o disminuye el tamaño de la imagen; "Fit in Window" encaja el gráfico en una ventana, mientras que "Full Screen" obliga a la imagen a ocupar toda la pantalla. "Actual View", por su parte, vuelve a instaurar el Zoom 1x -tamaño original-.
A la hora de trabajar con varias imágenes, es posible que algunas presenten determinados fallos relacionados con la calidad del color o la definición. Para arreglarlo, disponemos de varias opciones en el menú

El módulo "PhotoImpact" permite aplicar efectos profesionales a nuestras propias imágenes.



Format. El método más sencillo consiste en utilizar la orden "Auto Process", que ajusta automáticamente el brillo, el contraste, la distancia focal y el alineamiento, aunque también es posible hacerlo manualmente. En este caso, debemos pinchar en cada opción dentro del menú, y mover los pulsadores en la dirección adecuada.
Puesto que los efectos se aplican de forma inmediata en una imagen de prueba sin valor, se pueden probar sin miedo las combinaciones de cada pulsador, hasta conseguir el efecto deseado.

Los objetos

La clave para trabajar adecuadamente con «PhotoImpact» son los objetos. «PhotoImpact» no sólo actúa directamente sobre una imagen, sino que permite definir porciones independientes, llamadas objetos, sobre las que se aplican los distintos efectos.

Este completo paquete de software garantiza, gracias a sus menús desplegables, la sencillez de manejo.

Estos objetos se pueden copiar, cambiar de tamaño, modificar, y todo lo que sea necesario, para después mezclarlos con la imagen base. Incluso es posible definir la preferencia entre objetos, de forma que unos queden encima de otros, generando la sensación de profundidad.



Los objetos se crean a través de los tres primeros iconos del Panel de Herramientas –Tool Panel–, dependiendo del tipo de objeto que se quiera generar: regular, irregular o una zona de la imagen que posea colores semejantes.

Para crear un objeto, hay que pinchar en uno de los tres iconos, y después en la zona de la imagen que se quiere "independizar", formando una superficie cerrada.

Con la opción "Shape" de la barra de Atributos, podemos definir el tipo de objeto regular: una elipse, un rectángulo, un cuadrado...

Una vez recortado el objeto, queda almacenado en "Layer Manager", desde donde se puede seleccionar, cuando éstos se entremezclan en la pantalla.

Si uno de los objetos creados se quiere almacenar para siempre, entonces hay que almacenarlo en la Librería de Objetos –Object Library– pinchando con el botón derecho en el objeto y seleccionando la opción "Copy to Object Library".

Tanto Layer Manager como la Librería de Objetos se encuentran situados en el panel EasyPalette.

Los objetos quedan agrupados por temas dentro de la Librería de Objetos. Simplemente, basta con seleccionar varios de ellos, pinchar con el botón derecho, y elegir "Group". Después, hay que dar un nombre al grupo en la Librería de Objetos, pulsando el botón derecho

en uno de ellos, y eligiendo "Create Group".

Una vez definidos, es posible cambiar su brillo, contraste, saturación... tal como se hace con las imágenes completas.

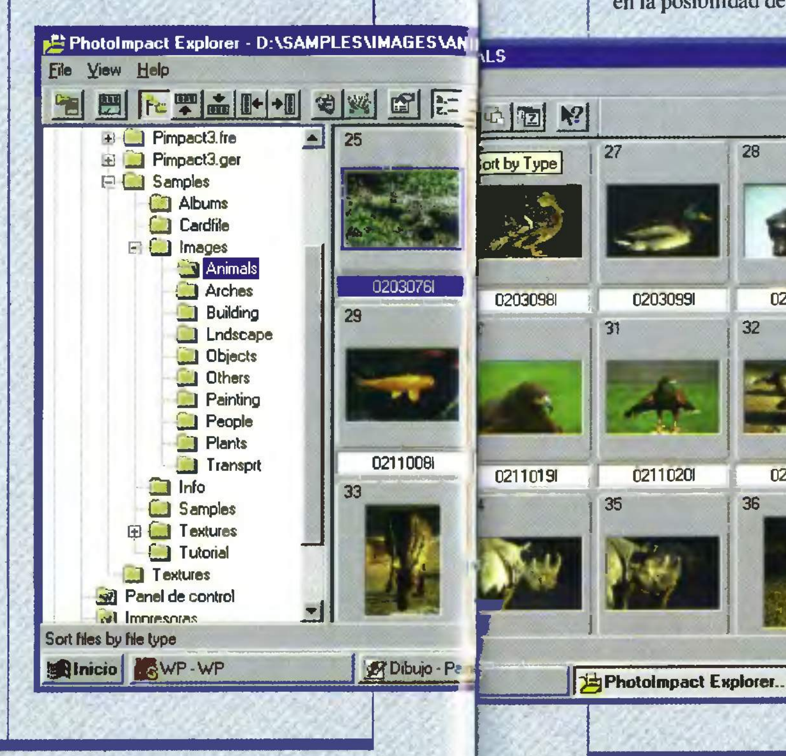
Tras efectuar una serie de operaciones que veremos a continuación, los objetos pueden volver a mezclarse con la imagen base original, o cualquier otra.

El procedimiento a seguir es el que comentamos a continuación. En primer lugar, seleccionamos los objetos que queremos añadir a la imagen, y pulsamos el botón de derecho. Si, en el menú emergente, elegimos "Merge", podremos "pegarlos", uno por uno, a la imagen base. Para pegarlos todos simultaneamente, se utiliza la función "Merge All".

Las transformaciones

El manejo y organización de los objetos no son más que simples operaciones de tratamiento gráfico, en comparación con la gran cantidad de transformaciones que «PhotoImpact» puede realizar. Y es que "la razón de ser" de la aplicación radica en la posibilidad de aplicar complicados efectos especiales para obtener resultados espectaculares.

Los objetos y las múltiples transformaciones que podemos aplicar son la clave del programa.

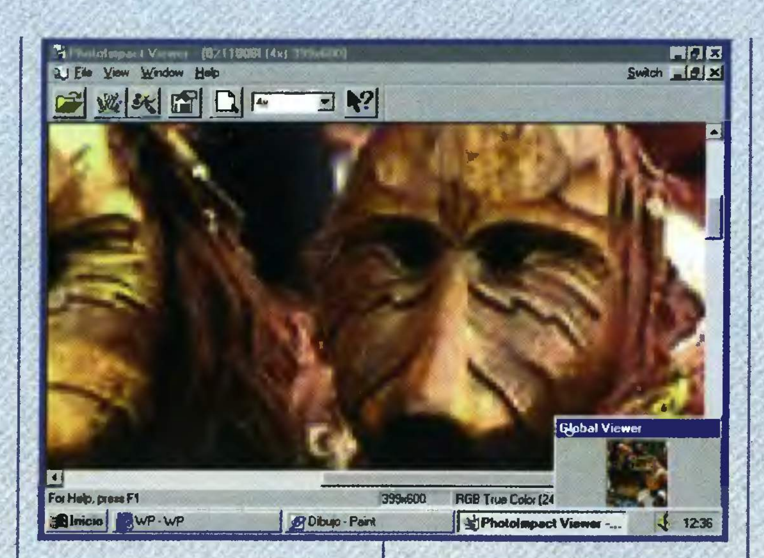


Estas transformaciones pueden realizarse tanto a los objetos solos como en grupo o, en su defecto, a una imagen completa. Las más importantes son el pintado, la aplicación de filtros, el cambio de perspectiva, la utilización de texto y los marcos y sombras.

El pintado consiste en aplicar una serie de efectos naturales utilizando brochas especiales, parecidas a las empleadas por los diseñadores gráficos.

Las herramientas de pintura se acceden a través del icono "Paint Tool" del Panel de Herramientas. Las distintas brochas asociadas aparecen al mantener pulsado durante unos segundos el botón izquierdo, encima del icono. La forma, la transparencia o el tamaño, se seleccionan a través de la barra de atributos.

En el caso del color, hay que elegirlo pulsando con el botón dere-



photoImpact

cho en cualquiera de los cuadros coloreados del Panel de Color. Los 99 niveles de Undo -retroceso-, nos permiten experimentar sin miedo a cometer errores. Cuando así ocurra, sólo hay que pinchar en el botón "Undo" del panel Estándar, para volver a la situación anterior.

Las posibles inconsistencias se suavizan con el icono "Retouch Tool", que contiene distintos efectos de iluminación y difuminado de los bordes.

Los filtros

La aplicación de filtros es, sin duda, el apartado más espectacular del programa.

A nuestra disposición tenemos más de 30 efectos especiales, que van desde el efecto lluvia, remolino, puzzle, transformaciones 2D, 3D, etc. Todos ellos son fácilmente accesibles a través del panel EasyPalette, pulsando en el correspondiente icono en la barra Estándar.

Al seleccionamos "Effect Gallery" en este panel, aparecen distintos efectos agrupados por temas. Si activamos el botón "Try!" después de pinchar en un objeto o imagen, todos los efectos se aplican en una representación de dicha imagen, para comprobar cómo quedan. En el caso de que alguno de ellos colme nuestras expectativas, sólo hay que hacer un doble-clic sobre la diapositiva, para aplicarlo a la imagen original.

Igualmente, pulsando el botón derecho, tenemos acceso a la orden "Modify Properties & Apply", que sirve para cambiar ciertos aspectos del efecto en cuestión.

El apartado más impactante de la aplicación queda completado con la posibilidad de modificar la forma de una imagen u objeto.

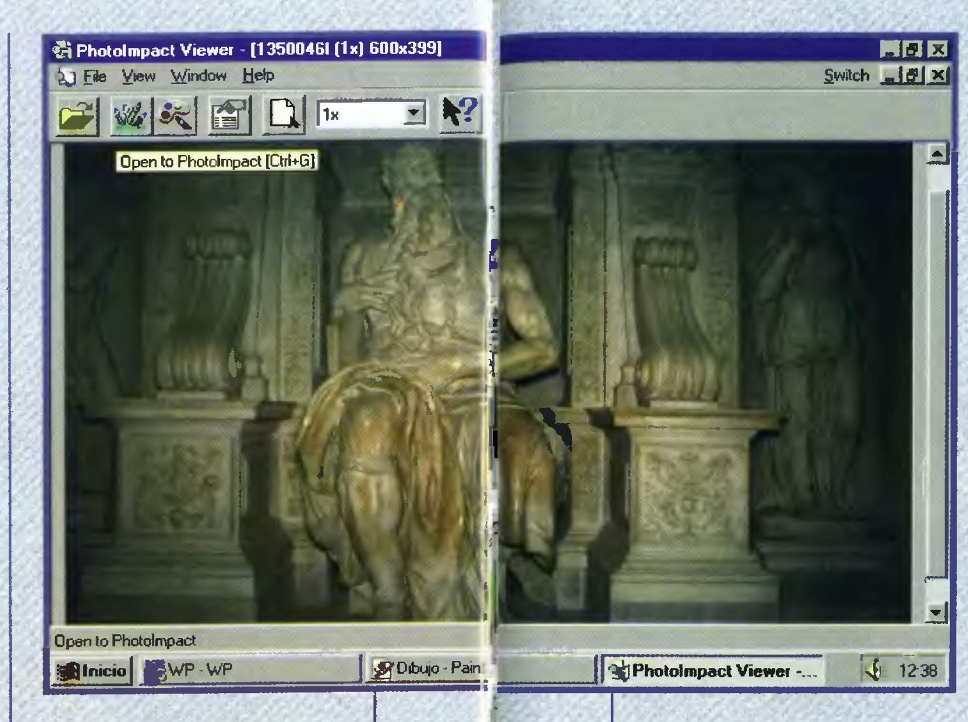
Para ello, los seleccionamos con las herramientas de creación de objetos, y pulsamos en el icono "Transform Tool" (Panel de Herramientas). En la barra de atributos aparecen otros iconos que nos permiten, literalmente, estirar, retorcer o cambiar de perspectiva cualquier imagen, arrastrando ciertos puntos que la contienen. De esta forma, se

Infinidad de texturas, filtros, colores... un lujo a disposición de los artistas del retoque fotográfico.



pueden obtener efectos realmente espectaculares.
Como última alteración importante, disponemos de una herramienta en forma de T, al final del Panel de Herramientas, cuyo cometido es el de insertar texto en una imagen.
Tras hacer un clic en el icono, tenemos que pinchar en el lugar exacto donde se quiere introducir el texto. En la barra de atributos, se encuentran las clásicas opciones para cambiar el tipo de letra, el tamaño y el color. Una ventana con una zona en blanco nos permite insertar el texto.
Dentro de este apartado, una de las innovaciones más importantes de «PhotoImpact» consiste en curvar el mencionado texto, para obtener

Insertar textos en nuestras imágenes es una operación sencilla, limitada sólo por la imaginación del autor.



divertidos efectos. Esto se consigue seleccionado la opción "Path" en la sección Mode de la Barra de Atributos. Aparecerán unos puntos en los contornos del texto recién escrito. Para curvarlo, "arrastramos" dichos puntos, hasta obtener la forma deseada. Puesto que el mismo texto es tratado como un objeto más, nada nos impide cambiar su contenido después de aplicar el efecto.

Algunos retoques finales

Ya finalizamos nuestro recorrido por las principales características de «PhotoImpact». Sólo nos queda comentar la opción "Frames & Shadow" del menú Format. Gracias a ella, podemos añadir un marco y un sombra a una imagen final, y dotarla de ese acabado especial para cualquier presentación. Entre las opciones principales, podemos elegir el color, el tamaño del borde, su diseño –librería de texturas naturales y mágicas–, así como la posición y transparencia de la sombra. En la parte derecha de la ventana, aparecen los distintos efectos producidos al cambiar los valores, antes de decidir aplicarlos a la imagen final.
Por supuesto, aún se quedan cosas en el tintero: la posibilidad de utilizar máscaras, obtener informaciones, o rellenar superficies, todas ellas accesibles a través de la fantástica ayuda en línea de la aplicación.

Photo Impact 3.0

PhotoImpact Album

El resultado de utilizar con asiduidad programas de retoque fotográfico, suele ser la generación de numerosas imágenes, que acaban desperdigadas en el disco duro o los disquettes, con el riesgo de no volver a saber de ellas. «PhotoImpact Album» soluciona este problema.



«PhotoImpact Album» es, básicamente, un catalogador de imágenes que organiza, administra y realiza presentaciones con cualquier colección de elementos gráficos. Incluso existe la posibilidad de crear una base de datos asignando información a cada imagen.

La organización de «PhotoImpact Album», al igual que el resto de utilidades que componen el paquete, es idéntica a la de la aplicación maestra «PhotoImpact». Los iconos que realizan las mismas funciones, tienen la misma forma.

«PhotoImpact Album» dispone de cinco barras de tareas, accesibles desde la orden "Toolbars & Panels" del menú View.

La barra de herramientas "Standard" contiene las funciones principales. "Sort Toolbar" ordena las imágenes por nombre, descripción, tamaño..., mientras que "Search Toolbar" realiza una búsqueda, bajo varias condiciones, de dichas imágenes. Finalmente, "Tool Panel" controla algunas



modificaciones básicas, así como las llamadas a los otros programas del paquete, y "Mark Panel" guarda las marcas realizadas a algunas imágenes, para acceder a ellas inmediatamente. La barra "Status Toolbar" muestra información relacionada con las distintas operaciones.

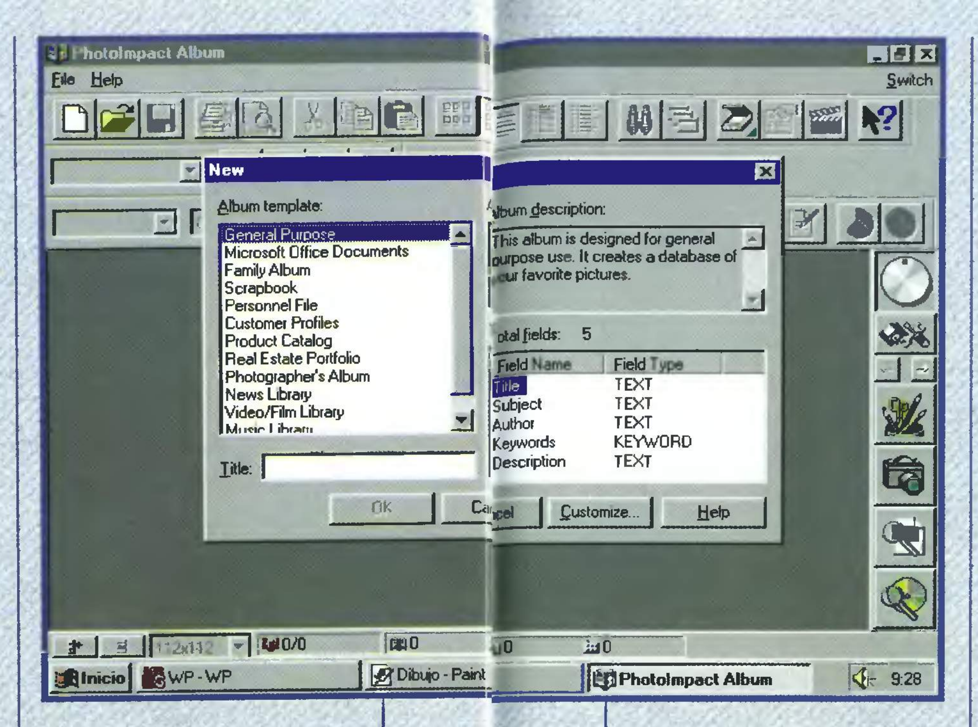
Nuestra primera colección

Para crear un álbum nuevo, hay que elegir la opción "New" del menú File. Se abrirá una ventana en la que podemos seleccionar el tipo de álbum

que queremos crear –de fotos familiares, música, profesional, etc–. Cada tipo de álbum dispone de unos campos asociados a cada imagen (en la parte derecha), como puede ser el nombre, una descripción, la fecha..., que variarán en cada caso. Puesto que estos campos están en inglés, nos interesa modificarlos. Nada más sencillo. Basta con pulsar en "Costumize" para acceder a una nueva ventana. Dentro de la pestaña "General", podemos cambiar el título del álbum, su localización en el disco duro, y la presentación de la diapositivas -Thumbnails- que representan a la imagen. En la zona marcada con Thumbnails, precisamente, están todas las opciones relacionadas con el tamaño, formato y número de colores. Finalmente, en el espacio señalado por "Description" es posible añadir una descripción del álbum.

La pestaña "Fields" sirve para definir los campos. En la casilla "Field Name" hay que escribir el nombre, y en "Field Type" el tipo de información que va a contener –texto, una fecha, etc–. Si queremos que este nuevo campo sustituya a otro ya existente, pulsamos en "Change". Si los añadimos a la lista de campos, entonces elegimos "Add". Finalmente, podemos borrar cualquier campo con la orden "Remove".

Ya estamos en condiciones que construir un nuevo álbum. Pulsamos en OK y, automáticamente, se abrirá la ventana Insert, desde donde se insertan las imágenes. En realidad, los elementos del álbum no tienen que ser únicamente gráficos; sirve cualquier tipo de fichero –música, datos, ejecutables, etc–. Cuando un álbum ya está creado, se puede modificar o ampliar usando la orden "Open" del menú File.



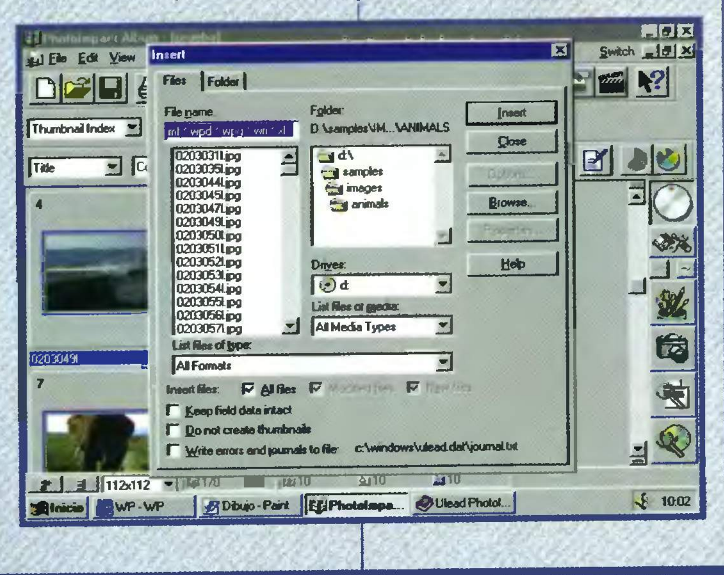
Ya no hay excusa. Tener nuestros álbums organizados sólo depende de nosotros.

El siguiente paso consiste en insertar imágenes en el álbum. Existen múltiples formas de hacerlo. La más directa es "arrastrando" dichas imágenes de cualquier otra fuente. Sólo hay que colocar el álbum al lado de la ventana de cualquier otro programa, incluido el explorador de Windows, y mover las imágenes de una ventana a otra o copiarlas si se pulsa la tecla Control. Esto también sirve para llevar gráficos de un álbum a



otro. Otra forma más sencilla es emplear la orden "Insert" del menú Thumbnail. Desde aquí seleccionamos los ficheros que queremos añadir. Si son más de uno, los seleccionamos pulsando la tecla Control mientras se pincha, como se hace habitualmente en Windows 95. Pulsando en el botón Insert, insertaremos todos los ficheros elegidos. Por último, también podemos insertar imágenes directamente desde los programas del paquete, grabando como formato "Álbum" cualquiera de los elementos gráficos generados con ellos. El programa nos pedirá que seleccionemos el álbum, y la imagen se introducirá automáticamente en él.

Ahora que ya tenemos una colección, hay que asignarla la información que deseemos, a través de los

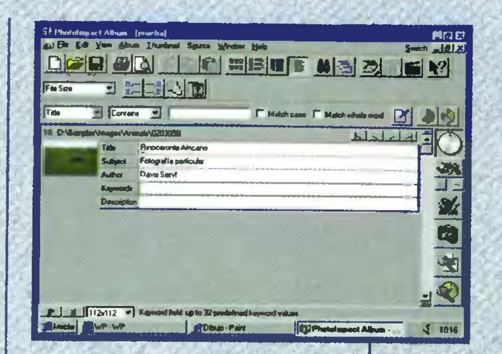


campos. Para hacer esto, elegimos la opción "Mode: Data Entry" del Menú View.

Irán apareciendo las diapositivas una a una, y habrá que rellenar los campos con los datos definidos al crear el álbum. También es posible importar esta información de otras fuentes, por ejemplo, de una base de datos creada con DBASE V, de un fichero de texto, o de otro álbum, seleccionando la opción "Import" del menú Thumbnail.

Un álbum organizado

Una vez que tenemos un álbum definido, nada nos impide realizar una serie de operaciones sobre él. Por ejemplo, al pinchar en la opción "Mode" del menú Thumbnail, visionamos las imágenes acompañadas del nombre, los atributos, o los datos asociados. Si utilizamos el panel "Sort", podemos ordenar las diapositivas por nombre, fecha, tamaño, etc, e incluso opciones más avanzadas del estilo de la largura de la imagen, a través de la opción "Sort" del menú Thumbnail.



Al pulsar el botón derecho sobre una o varias imágenes, se accede a un menú desde el que se puede ver esas imágenes, copiarlas al portapapeles, borrarlas, estudiar sus propiedades o mover los ficheros a otro sitio, sin perder el vínculo con el álbum. También es posible cambiar su tamaño seleccionando la orden "Thumbnail size" del menú View.

Según va creciendo el álbum, se vuelve difícil localizar ciertas componentes que pueden ser importan-



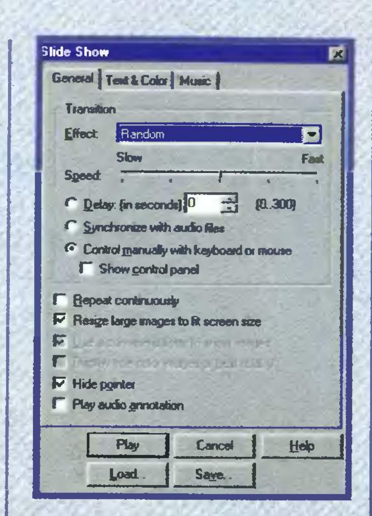
photoImpact

tes. Para arreglar esto, disponemos de la función "Search" del menú Thumbnail. Desde aquí buscamos por el nombre, descripción, fecha y, en definitiva, utilizando cualquier campo como clave. Al introducir el texto que se quiere buscar, y pulsar OK, aparecen en pantalla las diapositivas que contienen esos datos.
Como últimas operaciones importantes, podemos cambiar el nombre del álbum, moverlo, copiarlo, borrarlo, hacer un "backup" o enviarlo a través del correo electrónico -si está instalado «Microsoft Mail»-, a través del menú Álbum.

Las presentaciones

Otra de las funciones principales de «PhotoImpact Álbum», es la de preparar presentaciones o "Slide Shows" de un álbum, acompañándolo de música y efectos especiales.
Para llevar esto a cabo, hay que seleccionar las diapositivas que queremos que aparezcan en la presentación.. Seguidamente, se marca la opción "Slide Show" del menú View y aparecerá una ventana con tres pestañas. Dentro de "General", definimos las características principales de la presentación: el efecto que se quiere aplicar en la transición de una imagen a otra, la velocidad, si queremos que cada imagen se sincronice con la músicay si deseamos controlar la presentación mediante el teclado o ratón. En la mitad inferior de la ventana, podemos decidir si queremos que la presentación se repita indefinidamente, así como permitir que las imágenes se muestren a pantalla completa, o esconder el cursor.

La pestaña "Text & Color" se encarga de controlar la disposición del texto y los colores de la presentación. En la casilla "Location", marcamos el lugar donde va a aparecer el texto, mientras que en "Alignment" establecemos su posición. El siguiente recuadro nos permite elegir los campos que queremos que aparezcan en la pantalla, junto con el número de líneas que ocupa. Por último, los tres recuadros inferiores marcan el color del texto, del fondo y el tipo de letra.
Ya sólo nos queda elegir la música, mediante la pestaña "Music". Sencillamente, buscamos las melodías con extensión MDI, RMI o WAV en una unidad de almacenamiento, pulsamos el botón "Add", y las vamos añadiendo. La casilla "Repeat Continuously" activa la repetición constante de las melodías.
Una vez definidos todos estos parámetros, estamos en disposición de pulsar el botón "Play" para disfrutar del recién creado "Slide Show".

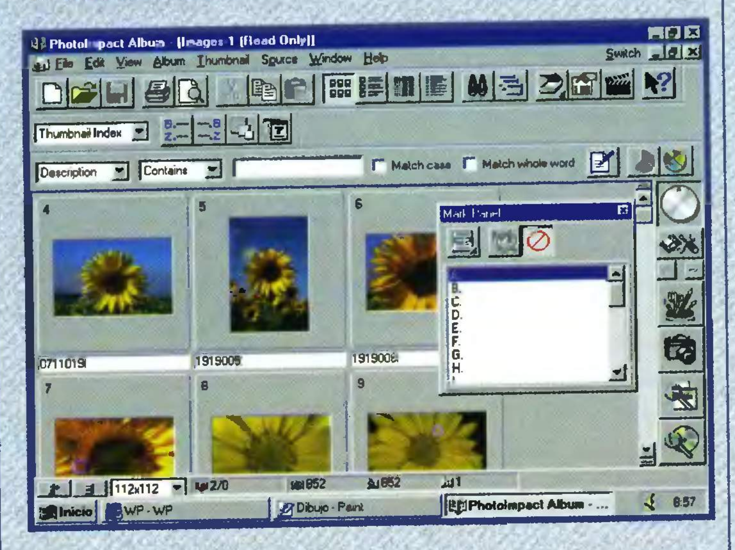


Algunos cabos sueltos

«PhotoImpact Álbum» guarda algunos ases en la manga como la posibilidad de utilizar el "Batch Manager" para realizar operaciones conjuntas sobre un grupo de álbums, o el panel "Tools", al que se puede añadir programas externos para tratar las imágenes. En definitiva, una excelente aplicación que complementa al diseñador.

PhotoImpact 3.0

Utilidades



Tal como ha quedado visto en las páginas anteriores, los dos "pesos pesados" que componen «Ulead PhotoImpact 3.0» son las aplicaciones «PhotoImpact» y «PhotoImpact Álbum». Pero hay muchas más.

Si se quiere aprovechar al máximo las posibilidades de este potente paquete, hay que dedicar un importante esfuerzo a recolectar y manipular imágenes, que después se van a convertir en la "materia prima" de estas aplicaciones. Para facilitarnos esta laboriosa tarea, Ulead Systems ha incluido cuatro pequeñas y provechosas utilidades, que vamos a tratar de forma resumida, dada su sencillez.

«PhotoImpact Viewer

La utilidad de «PhotoImpact Viewer» radica en la posibilidad de examinar una o más imágenes, antes de utilizarlas con cualquiera de las aplicaciones. Para ello, dispone de un Zoom con un rango 16x-1/16x, capaz de explorar al detalle cualquier porción del gráfico. Las operaciones básicas de «PhotoImpact Viewer» se



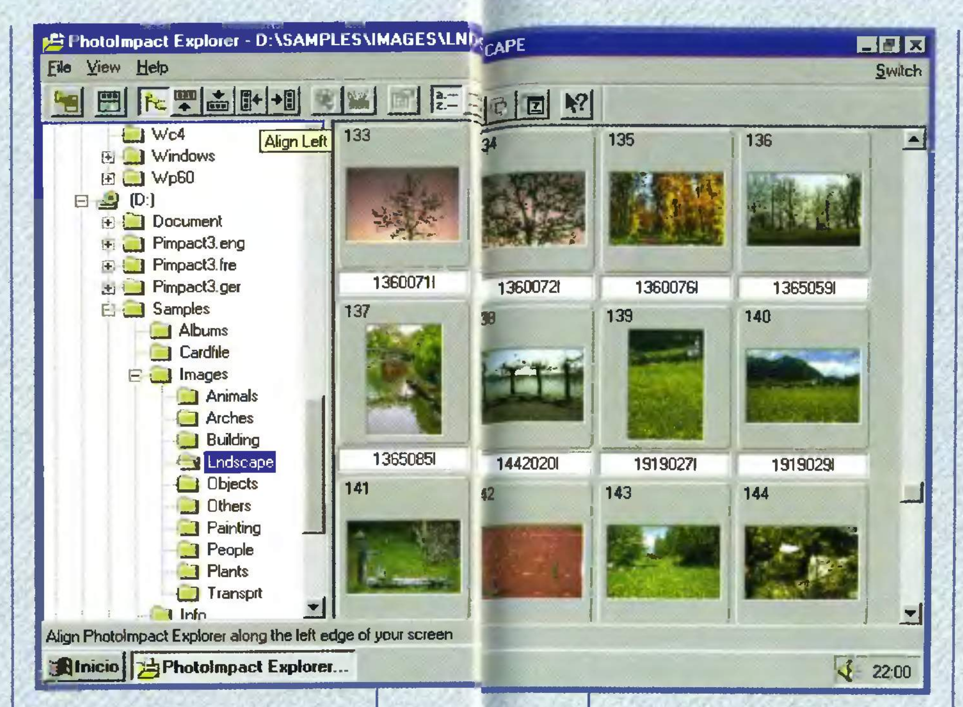
reducen a abrir una o más imágenes con la orden "Open" del menú File, y hacer un Zoom sobre ellas, utilizando la casilla de Zoom de la única barra de tareas.

También, desde el menú View, se pueden visionar a pantalla completa -Full Screen-, a escala 1x -Actual View-, hacer que encajen en una ventana -Fit in Window-, o rotarlas 90 grados -rotate-. Si, finalmente, van a ser de utilidad, se envían a «PhotoImpact» o a otro editor que hayamos definido en la sección "Preferences", a través del menú File.

Igualmente, hay una opción para "arrastrar" las imágenes a cualquier aplicación, pinchando el icono "Drag & Drop", y llevándolo a la ventana que contiene el mencionado programa.

PhotoImpact Explorer

«PhotoImpact Explorer» es, simplemente, una versión mejorada del



Explorador de Windows, ya que sustituye los nombres de los archivos gráficos por la imagen que contiene. De esta forma, podemos localizar cualquier imagen almacenada en una unidad en segundos.

«PhotoImpact Explorer» puede ser llamado a través del menú PhotoImpact, o pulsando con el botón derecho en una carpeta del Explorador de Windows, y seleccionando "Abrir con PhotoImpact Explorer".

En la parte izquierda de la pantalla se muestra el árbol de directorios, y en la parte derecha, los ficheros gráficos que contiene cada uno de esos directorios. Tras seleccionar una o varias imágenes, la barra de herramientas o el menú File realizan las operaciones básicas. Así, con la orden "View", llevamos la imagen a «PhotoImpact Viewer», o la enviamos a «PhotoImpact», o a otro editor. También se puede cambiar su nombre o borrarla. Dentro del menú View, se nos permite aplicar la función "Always on Top", para utilizar «Explorer» dentro de cualquier programa, así como presentar la información de distintas formas, con la opción "Layout", u ordenarla de acuerdo con determinados criterios, pulsando en "Sort".

PhotoImpact CD Browser

El sistema de revelado Photo CD de Kodak, es cada vez más utilizado





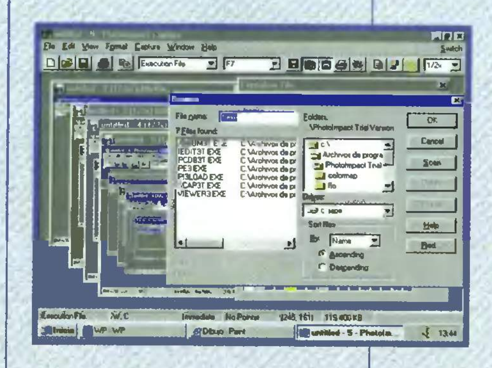
photoImpact

por los usuarios, ya que, por un precio módico, es posible almacenar varios carretes en un CD-ROM.
Para tratar todas estas fotografías, «Ulead PhotoImpact 3.0» dispone de una utilidad especial, «PhotoImpact CD Browser», que realiza la misma función que «PhotoImpact Viewer». La pregunta, nos viene enseguida a la mente: ¿Por qué utilizar dos programas separados? Sencillamente, porque las imágenes en Photo CD son ligeramente distintas a las estándares, ya que almacenan, de forma conjunta, la misma fotografía en varias resoluciones diferentes, sobre las que se puede trabajar independientemente.
«PhotoImpact CD Browser» se maneja mejor utilizando la barra de herramientas, situada debajo de los menús. Desde aquí, comenzando por la izquierda, podemos elegir la unidad de CD-ROM donde están situadas las fotografías, su resolución, y el número de colores. Los iconos siguientes sólo se activan cuando se han seleccionado una o varias imágenes, de la forma habitual. Los tres primeros nos permiten abrir las imágenes con «PhotoImpact», insertarlas en un álbum, o ver las fotos. Finalmente, los dos últimos ofrecen información sobre el CD y las fotografías individuales.

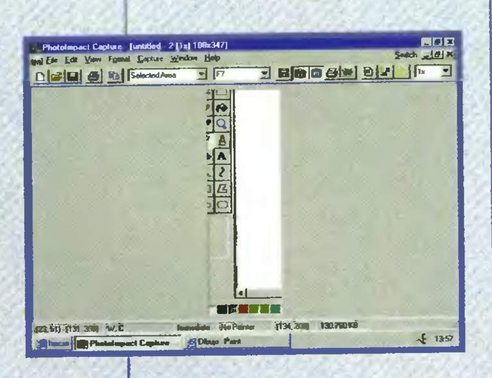
PhotoImpact Capture

«PhotoImpact Capture» es un capturador de pantallas para Windows 95. Su gran ventaja frente al incluido en el sistema operativo, es que puede capturar cualquier porción de la pantalla, así como elegir entre varias fuentes, que no tienen por qué visionarse en la pantalla.
Las dos opciones básicas a la hora de utilizar «PhotoImpact Explorer», son las relacionadas con el origen y el destino de la imagen que se pretende capturar.
Mediante la función "Source" del menú Capture, seleccionamos el tipo de imagen original. Ésta puede ser una ventana activa, el área de trabajo de una ventana, la pantalla completa, un menú, un objeto selec-

Los dos programas principales de «PhotoImpact» se apoyan en cuatro potentes utilidades.



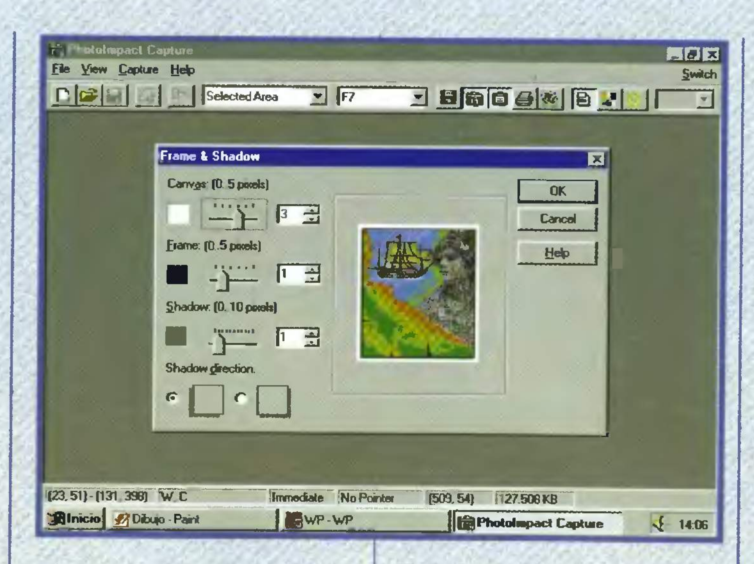
cionado, un área seleccionada, el contenido del portapapeles, o el contenido de un fichero ejecutable.
Una vez definido el origen, hay que elegir el destino de la captura, pulsando en la orden "Destination". Éste puede ser un fichero, el área de trabajo, el portapapeles, la impresora o «Photompact».
Ya sólo queda activar el programa sobre el que se quiere realizar la captura, y pulsar la tecla F7, que retendrá la porción de la imagen seleccionada en el origen. Un pitido avisa de la captura correcta. En el caso de elegir un área seleccionada, hay que arrastrar con el ratón el área que se quiere capturar, formando un cuadrado, y después pulsar el botón izquierdo.



Si el destino de la imagen es el área de trabajo de «Capture», entonces tenemos la posibilidad de modificarla, gracias al menú Format. La orden "Resolution" cambia la resolución: con "Frame & Shadow", podemos añadir un marco y una sombra al gráfico, mientras que "Data Type" cambia el número de colores. Por último, mediante el menú View activamos distintos tipos de Zoom, con un funcionamiento idéntico al del menú View de «PhotoImpact Viewer».

«Photoimpact 3.0», la versión registrada

A lo largo de esta guía de referencia, hemos explotado las funciones principales de «Ulead PhotoImpact 3.0 Trial Version». No en vano, presenta todas las opciones de las versión registrada, aunque sólo puede usarse durante 30 días, tras los cuales queda inutilizada. Todos aquellos interesados en seguir disfrutando de la potencia y versatilidad de «PhotoImpact 3.0», pueden adquirir la versión completa a través de Atlantic Devices, su distribuidor en España.



El programa viene acompañado por dos tutoriales multimedia en los cuales, mediante ejemplos interactivos, nos enseñan las técnicas básicas del tratamiento de imágenes, así como el manejo del escáner.
También, en el CD-ROM se incluyen más de 3.000 fotografías, texturas, y numerosos ejemplos de álbumes, para disponer de todos los complementos necesarios a la hora de aprovechar al máximo todas sus posibilidades.

PhotoImpact







pcmania















